

Librogame's LAND MAGAZINE

10

ANNO XIV
(145)
novembre
2019



LUCCA C&G, LA FIERA DEI GAMEBOOK

Resoconto
su tutto
quello che è
successo in
Toscana

HEADLINE
ANNUNCIA IN
SALA INGELLIS
CHE FINIRA'
MISTERI
D'ORIENTE

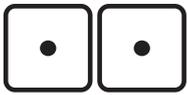
INTERVISTA
ESCLUSIVA
A MATTEO
CASALI SUL SUO
LIBROGAME
MEMORIAE

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Articoli a cura di
LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Impaginazione e progetto grafico
LUCA ROVELLI





Considerazioni sulla fiera
e sul picco della narrativa interattiva

LUCCA 2019, RAGGIUNTO UN NUOVO APICE

di Francesco Di Lazzaro

Lucca si presentava fin da mercoledì piovosa, grigia e affollata come forse mai nelle precedenti occasioni. Il primo giorno era ancora vivibile, e permetteva di muoversi tra i padiglioni e gli stand con una certa disinvoltura. Ma era un feriale che precedeva un altro feriale, e la quantità di persone che già brulicavano per la città era vagamente inquietante, pensando che prima della fine della kermesse si sarebbero susseguite ben tre giornate festive.

Tuttavia è stato piacevole approfittare di questa relativa calma per raggiungere tutti i punti in cui c'erano librogame disponibili ubicati fuori dal Carducci. In realtà la ricerca in questo senso si è esaurita presto: al padiglione Giglio presso Niente da Dire faceva bella mostra di sé *Il Segno Rosso* di Daniele Daccò, pubblicato da PaperBag Books.

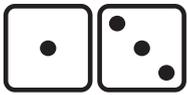
Prosegue quindi la saga del barbaro che era iniziata l'anno scorso sotto l'egida di No Land Comics (con appunto *Il Barbaro Grigio*): il nuovo volume ha mantenuto la veste grafica di quello vecchio (con qualche piccola modifica) e ha perso qualcosa in termini di lunghezza: se avete apprezzato il primo è probabile troviate gradevole anche questo. Agli stand delle fumetterie, gli storici di Via Garibaldi, era possibile ancora recuperare qualche vecchio volumetto EL e qualche *Scegli la tua Avventura*: diventano però sempre di meno, probabilmente perché, con l'esplosione di questa rinnovata passione per i librogame, i collezionisti in cerca di pezzi mancanti tra le pubblicazioni storiche sono aumentati esponenzialmente. I prezzi ovviamente si sono alzati di pari passo. La vera anima dell'evento, per noi amanti



della letteratura interattiva, è stata ancora una volta l'area Games, ricca come non mai di proposte interattive. Procedendo l'esplorazione "geograficamente" e percorrendo il primo corridoio a sinistra dopo aver varcato l'ingresso del Carducci si potevano trovare alcuni negozi di giochi in sequenza che hanno messo a disposizione una vasta scelta di librogame. Si cominciava dal primo banco in assoluto della zona, il CAR 101 occupato da Stratagemma, che aveva riservato un angolo un po' nascosto, sebbene molto fornito, ai gamebook. Erano reperibili titoli vecchi e nuovi: tra qualche Lupo Solitario, Misteri d'Oriente e Alla Corte di Re Artù anni '80-'90 facevano bella mostra di loro Le Fatiche di Autolico, alcuni Lupo Solitario Raven/Vincent Books e Il Giorno della Civetta di Mauro Longo.

Sulla stessa falsariga Mondiversi di Amos Pons che da anni porta in fiera il suo celebre armadio delle "antichità", ormai ridotto a un paio di scaffali (perché, come ci ha confidato Amos stesso, i vecchi si vendono sempre di più ed è difficile trovarne in giro per rimpiazzarli), ha proposto una sezione di librogame ricca come mai prima. In pratica erano presenti tutti i volumi di genere usciti nell'ultimo anno o quasi. Una scelta coraggiosa che ha garantito al celebre negozio ottimi risultati, riportati con soddisfazione anche nel bilancio post-lucca che Pons ha pubblicato su Facebook (non mancando di sottolineare come i volumi interattivi siano andati via come il pane).

Uno vicino all'altro si presentavano gli Stand di Terra dei Giochi, Space Orange e Plesio/Lambda House. Il primo ha fatto da referente



per Watson Edizioni, la casa editrice romana che presentava in fiera la novità Sherlock Holmes - Prima con Delitto di Alberto Orsini, secondo volume della collana Gamebook dopo l'ottimo Jekyll e Hyde di Marco Zammani ed Enrico Corso (vincitore del premio LGL Award come migliore novità interattiva dell'anno). Lo stand è stato visitato con costanza dagli appassionati per tutta la manifestazione se è vero che il nuovo volume ha fatto sold-out nella mattinata di domenica (con l'ultima copia disponibile acquistata da Matteo Casali, sceneggiatore Bonelli e vecchia conoscenza di LGL, al lavoro su un progetto interattivo di cui parliamo in altro articolo in queste stesse pagine). Colpisce il fatto che il libro sia andato esaurito senza che ci fosse uno stand vero e proprio di Watson Edizioni a "spingerlo": tra l'altro è successa l'identica cosa anche alle copie affidate, per la vendita, a Mondiversi.

Da Space Orange era possibile trovare uno dei nuovi titoli portati da Mauro Longo in questa fiera, L'Apprendista Negromante, confezionato nel consueto formato che caratterizza tutti i volumi interattivi della casa editrice di Savage Worlds, di cui Mauro è storico collaboratore. Il piccolo tomo faceva bella mostra di sé accanto al bagaglio "clas-

sico" di quella che un tempo si chiamava GG Studio (Ultima Forsan su tutti), e si accostava idealmente all'altra novità dell'ultimo periodo della casa editrice: Survivor of Arborea, di Umberto Pignatelli, sviluppato esclusivamente in lingua inglese. L'ideatore era assente a Lucca, ma va comunque sottolineato come sia stato in grado di proporre questo interessante esperimento fantascientifico raggiungendo ottimi risultati: l'opera ha spopolato a Essen ed è giunta in Toscana in un'unica copia, da esposizione e non in vendita, che ci è stata gentilmente mostrata da Giuseppe Rotondo e Matteo Ceresa. Un libro che già esaminando l'aspetto e la composizione fa venire l'acquolina in bocca: auspichiamo una versione in italiano che per ora però non è prevista.

Lambda House/Plesio collocava in un angolo del suo banco, contigui, i libri di Mala Spina, che presentava una selezione della sua opera narrativa sia classica che a bivi: accanto ai romanzi di Altro Evo infatti la nostra proponeva anche il manuale di scrittura libro-giochistica Scegli la tua Avventura, realizzato a quattro mani con Mauro Longo, nonché Gremlins ad Alta Quota, romanzo interattivo che ha vinto il premio di categoria nel Librogame Award 2019. Ancora a fianco gli altri li-





brogame della casa editrice forlivese: Venus di Emanuele Maia, volume fantascientifico in giro già da qualche anno che a Lucca ha esaurito la sua tiratura, e Fresco di Stampa, interessante esperimento in salsa giornalistica del duo Alberto Orsini-Francesco Di Lazzaro, che unisce elementi investigativi a dinamiche tipiche di una vera redazione e che per via del regolamento snello e della narrazione schietta è particolarmente adatto per chi si vuole avvicinare al genere. Anche in questo caso si è trattato di un successo, se è vero che il volume è stato il più venduto dello stand.

In fondo al corridoio Librarsi Edizioni ha forse raggiunto i migliori risultati fieristici da quando è entrata nel settore. Le Fatiche di Autolico è andato sold out per la terza volta in altrettante fiere, esaurendo la sua quarta tiratura e sfondando quota 1000 copie complessive vendute. Un successo incredibile bissato dal secondo volume della collana, L'Audace Colpo del Vello d'oro, che nella sola kermesse toscana è stato capace di vendere oltre 250 copie, con grande soddisfazione degli autori Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo. Gli altri volumi della casa editrice non sono stati da meno: esauriti Terre Leggendarie 2 e Bloodsword 1, molto bene hanno anche fatto

i nuovi volumi portati in fiera da Claudio Di Vincenzo ed Erika Visone, il terzo capitolo della stessa Terre Leggendarie, Oltre il Mare di Sangue Oscuro e il freschissimo Alice Key e l'Origine del Mondo di Antonio Costantini. Quest'ultimo dovrebbe idealmente essere il primo di una trilogia, ed è stato molto apprezzato tanto dagli amanti del genere steampunk quanto dal pubblico femminile. In generale ci ha colpito vedere il costante traffico intorno allo stand della realtà milanese: praticamente per tutta la fiera era presente al banco una prima fila di persone che acquistavano librogame e chiedevano spiegazioni o informazioni e una seconda/terza fila che aspettava pazientemente il suo turno. Sempre Librarsi si è gentilmente prestata come "base" per la distribuzione del Magazine di LGL in versione cartacea, l'altra grande sorpresa di questa edizione di Lucca Comics & Games preparata da Librogame's Land. Il periodico è andato a ruba: la tiratura di 500 copie è arrivata a un passo dall'esaurirsi già sabato mattina, nonostante i giornali fossero stati distribuiti con una certa parsimonia. Gli organizzatori sono stati costretti a riservarne alcuni esemplari per chi aveva partecipato al Kickstarter, tanto che il mag negli ultimi due giorni di manifestazione si è





Lo staff
Librarsi quasi
al completo,
con editori,
autori e
revisori



trasformato in oggetto del desiderio, praticamente introvabile.

Trasferendosi nel settore centrale del Carducci si concentravano i grandi produttori/distributori di giochi da tavolo e RPG: molti di essi sono anche editori di librogame e non sono mancate belle sorprese e incontri piacevoli. DV Giochi, Manicomix, Officina Meningi, Raven/Vincent Books e MS Edizioni offrivano i loro prodotti concentrate in uno spazio relativamente ristretto, quasi adiacenti tra di loro.

Da Vinci Giochi è entrata nel mondo della narrativa interattiva con due volumi pensati per bambini in età prescolare, *Alla Ricerca del Drago* e *Il Tesoro di Atlantide*, di cui abbiamo parlato diffusamente nel Magazine di ottobre. Siamo riusciti a fare quattro chiacchiere con Barbara Rol, responsabile stampa della realtà perugina, che, oltre a ribadirci l'interesse della casa editrice a proseguire sulla strada della narrativa interattiva, ci ha confermato che i verdi volumi appena realizzati hanno avuto un ottimo seguito a Lucca, raggiungendo eccellenti risultati di vendita, il che è consolante anche considerando che lo stand Da Vinci era estremamente grande, ricco, e pensato per ospitare sessioni di gio-

co live oltre che per vendere (è ovvio che in un contesto simile i volumi di cui sopra finissero un po' per scomparire).

Non avevano problemi di visibilità invece i titoli del *Necronomicon Gamebook* allo stand Officina Meningi. Il nuovo *Carcosa*, come ci ha confermato lo stesso Valentino Sergi, è andato a ruba, con 1000 copie vendute nella sola fiera e già 200 libri scomparsi alle 17 del primo giorno. I ragazzi erano molto attivi e si sono alternati a ritmo frenetico incontri con l'autore e sessioni di firma copie e sketch da parte dei due disegnatori, Jacopo Schiavo e il grande Alberto Dal Lago (tra le altre cose copertinista della nuova edizione di *Lupo Solitario*). Tra tutti i banchi presenti questo è quello che è stato necessario rifornire di LGL Magazine più volte, a riprova di quanto fosse ingente il traffico di appassionati e lettori. Il nuovo volume *Carcosa* era presente in versione semplice paperback e deluxe con copertina rigida, mentre aderendo al kickstarter che si è chiuso proprio in questi giorni era possibile assicurarsi le versioni più pregiate del libro (con copertina in pelle), i cofanetti con entrambe le opere e vari gadget, e addirittura delle speciali versioni con disegni inediti degli illustratori. Insomma



tanta roba che non ha mancato di catalizzare l'attenzione degli amanti di Lovecraft e della narrativa a bivi.

Manicomix, in mezzo a un mare di giochi di ogni tipo, aveva approntato una piletta di librogame: nello specifico era possibile trovare La Caccia di Davide Cencini (finora unico volume interattivo della collana Darkwing) e il manuale delle regole, per giocarlo in versione enhanced. Non abbiamo dati precisi su come siano andate le cose in fiera per l'ottimo volume di Cencini, ma è comunque interessante pensare che un produttore importante come Manicomix si sia dedicato al mondo dei librogame promuovendo un titolo che di fatto è autoprodotta come appunto La Caccia.

MS Edizioni aveva allestito un angolo del suo vasto stand riempiendolo di libri-gioco: l'attesissimo La Fortezza di Alamut, su cui si è sviluppata anche un'interessante conferenza, culminata con la trasmissione del video in cui l'autore, Doug Headline, annunciava che la serie vedrà finalmente una conclusio-

ne (degli otto volumi inizialmente previsti in epoca EL ne uscirono solo cinque e Headline ha confermato che il sesto è già pronto) e accanto i vari volumi dell'ibrido tra GDR, Board Game alla Hero Quest e librogame 4 Against Darkness di Andrea Sfiligoi, che offriva ben cinque scenari di cui tre inediti. Anche qui le vendite sono state più che confortanti, con picchi assoluti nelle giornate di venerdì e sabato. Enrico Emiliani, il curatore della collana interattiva, si è detto felice per i risultati raggiunti e ha già preannunciato che dagli accordi con Hachette scaturiranno nuove iniziative a bivi che verranno pubblicate nei prossimi mesi (le trasposizioni con capitoli aggiuntivi rispetto alle serie storiche di Superpoteri, Leggende e Malefici, Simbad e Samurai).

Ancora qualche passo per arrivare in zona Raven/Vincent Books, lo stand principe per quanto riguarda la diffusione di librogame, con più di venti titoli a disposizione. Tralasciando gli ormai vendutissimi Lupo Solitario e Oberon, i prodotti più interessanti della



Aldo Rovagnati, Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro che difendono i colori di LG in fiera



Il grafico del Magazine per la prima volta su queste pagine in foto! Luca Rovelli circondato dallo staff di LGL

fiera sono stati senza dubbio Il Cavaliere del Sole Nero di Swen Harder (che è stato a lungo presente allo stand impegnato in sessioni di chiacchiere e firma copie) e Il Sabba Nero, il primo volume della nuova collana Dedalo, approdata alla corte di Roberto Petrillo dopo la sfortunata precedente esperienza in Tombolini, che ci porta nel mondo di Nicolas Eymerich, l'intransigente inquisitore d'Aragona creato da Valerio Evangelisti. Ottimi riscontri di vendita per entrambi e soprattutto per il primo, che è stato uno dei must della fiera e ha venduto più di 300 copie, come da dati ufficiali pubblicati dalla stessa casa editrice. Se contate che era disponibile solamente nell'edizione deluxe "cofanettata", con vari gadget aggiuntivi al prezzo di 60 euro, capirete da soli come si sia trattato di un vero successo. Allo stand c'è stata l'occasione di chiacchierare con Stefano Rossini (curatore di Dedalo), Lorenzo Trenti (autore de Il Sabba Nero) e Francesco Mattioli (curatore di tutte le altre collane a bivi di Raven). In generale si respirava clima di soddisfazione e ottimismo, e anche grande di consapevolezza relativamente all'ottima qualità dei prodotti presentati.

Spostandosi nel corridoietto laterale in fondo al padiglione si raggiungevano gli ultimi due stand in cui era possibile reperire materiale interattivo: Aristeia e Acheron Books.

Nella zona Aristeia abbiamo trovato l'editore Dario Leccacorvi e suo cugino Diego, con cui abbiamo scambiato piacevoli chiacchierate e ci siamo confrontati sul tema della narrativa ludica a più riprese. La novità della kermesse per la casa editrice torinese era Vesta Shutdown, librogame fantascientifico di Gabriele Simionato che purtroppo siamo riusciti a incrociare solo di sfuggita, vestito da astronauta, mentre pubblicizzava il suo prodotto per i corridoi del Carducci. Anche qui grande soddisfazione da parte dell'editore, che aveva raggiunto il risultato prefissato per la fiera già nella prima mattinata di sabato. Ci è stato confermata anche l'ottima resa nel lungo periodo del Marchio, passato da app per android a librogame a Play Modena 2019 e riproposto insieme al suo seguito, La Megera, anche sui banchi di Lucca. La coppia di lavori fa parte della trilogia Fra Tenebra e Abisso che dovrebbe vedere la sua conclusione nel 2020.

Solo un passo per arrivare di fronte allo stand

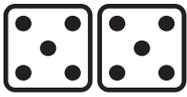


Acheron Books, con i due volumi Stregoneria Rusticana! Duellante e Scaramante, di Andrea Mollica, da giocare singolarmente o in coppia, a fare bella mostra di loro sullo scaffale, accanto agli altri prodotti interattivi della casa editrice, già pubblicati a Modena, Vivi e Lascia Risorgere di Mauro Longo e il già citato Gremlins ad Alta Quota di Mala Spina. Ottimi i risultati anche in questo caso: complice anche il 3x2 tipico di Acheron quando vende i suoi prodotti in fiera, ho visto diverse persone acquistare in un colpo solo tutta o quasi la produzione interattiva disponibile, optando per i due nuovi librogame e uno di quelli “vecchi” a completare il pacchetto. Non era purtroppo presente Mollica, bloccato a Roma da una serie di impegni personali, ma è stato comunque possibile intrattenersi con l’editore stesso e con Mauro Longo, che segue nel ruolo di curatore la collana interattiva Zaira, e che ci ha confermato quella che era stata la nostra impressione: ottimi risultati di vendita per i volumi a bivi anche qui. Impressioni che possiamo estendere a livello generale a tutta la fiera: sembra un ritornello che ripetiamo alla fine di ogni articolo riepilogativo al termine di qualsiasi kermesse, ma si tratta della pura realtà. Mai, e sottolineo mai, si era visto un tale entusiasmo intorno al fenomeno gamebook, e non solo a livello di vendite, ma di domande, discussioni, curiosità, voglia di conoscere e abbracciare una volta di più tutte le evoluzioni della realtà ludica e a bivi che rappresentano i libri-gioco. Non siamo più solo noi della vecchia guardia o appassionati di antica data: nel corso di Lucca Comics & Games 2019 abbiamo parlato con bambini, ragazze e ragazzi 20enni, uomini e donne che non avevano mai sentito parlare di librogame prima, persone di ogni tipo, provenienza, estrazione. E la stragrande maggioranza di esse è uscita dal padiglione con qualche libro acqui-

stato e grande entusiasmo all’idea di entrare per la prima volta nel mondo della narrativa interattiva.

Lo avevamo detto nel numero di ottobre e lo ripetiamo ora: l’età dell’oro è adesso, è stato raggiunto un nuovo apice, ma è netta l’impressione che l’ascesa sia tutt’altro che terminata e che il meglio debba ancora venire. In barba a chi, da tre anni a questa parte, parla di bolla prossima a scoppiare e di fuoco di paglia e si ostina a chiudere gli occhi di fronte alla meravigliosa realtà attuale. 





La conferenza sul momento d'oro: dai primordi alla crisi degli anni Novanta, fino alla ripresa

IL RINASCIMENTO AI RAGGI X NUMERI SIMILI AL GIOCO DI RUOLO

di Alberto Orsini

U“Un fenomeno in enorme espansione, come non speravano neanche i più grandi appassionati”. Con questa efficace sintesi Francesco Di Lazzaro, fondatore di Librogame's Land, ha cristallizzato l'attuale momento del librogame, prodotto letterario che vive ormai un acclarato e incontrovertibile “Rinascimento”. Tema, quest'ultimo, cui è stato dedicato uno degli eventi dell'ultima Lucca Comics & Games, presso la sala “Ingellis” del Padiglione Carducci, assunto ormai a vero e proprio quartier generale della narrativa interattiva. Il librogioco inteso, per Di Lazzaro, come “un fenomeno che sta tornando in auge da due anni a questa parte: solo a Lucca ci sono 23 nuove uscite”. Uno dei segreti, secondo l'esperto, che ha portato le nuove edizioni ad

avere successo commerciale e di critica, va trovato nella “grandezza dell'idea di proporre una confezione completamente diversa, più in linea con i gusti degli appassionati attuali, con maggiore cura e un lavoro più pregiato e di qualità”.

Concetto condiviso da altri due relatori che hanno preso parte all'evento: uno degli scrittori più prolifici di questa “nouvelle vague”, Mauro Longo, ha fatto notare come nel secondo decennio del XXI secolo “il librogame rinasca inventando cose nuove e contaminandosi con le escape room, i giochi di ruolo e i giochi di carte”. Dello stesso avviso Andrea Canobbio, tra gli ideatori degli Iperlibri qualche anno fa e che collaboratore alla realizzazione dei due volumi a bivi di Mondado-

ri dedicati al giovane Watson. “In ogni Rinascimento - ha fatto notare - si cerca di fare meglio dei classici, si prova a creare nuovi classici, insomma, c'è sempre qualche meccanica in più”.

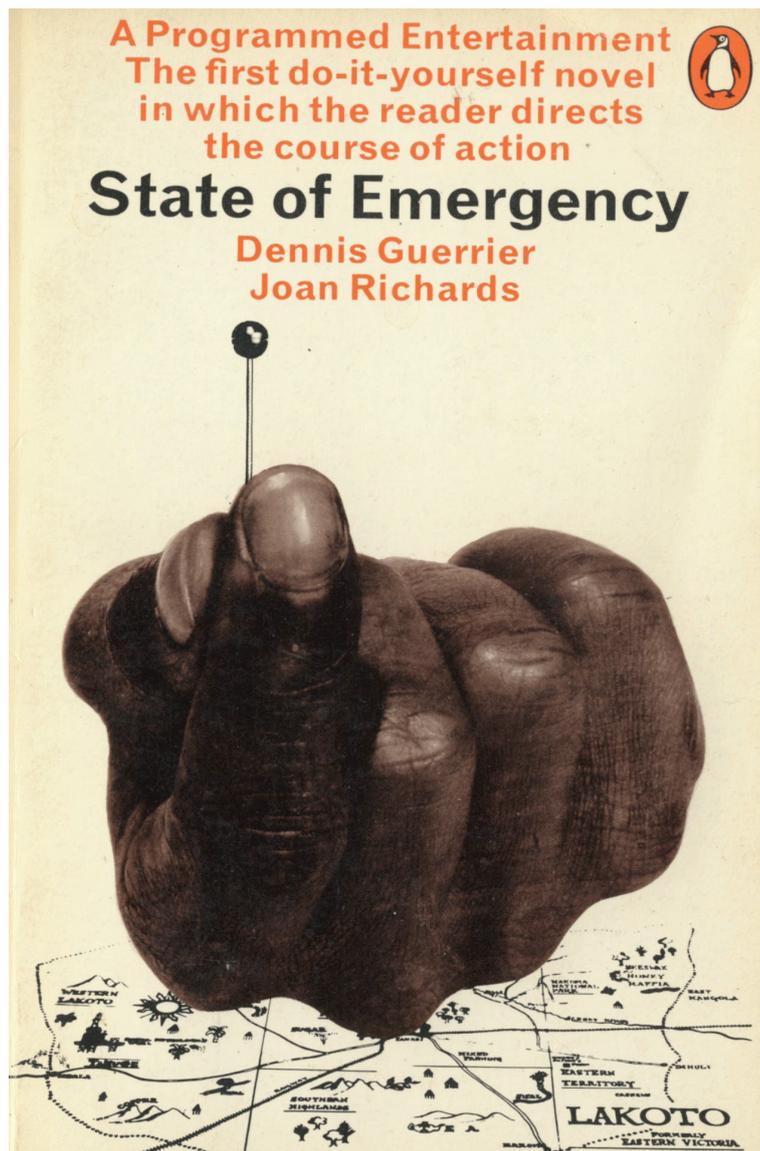
Ma come si è arrivati a questa fase storica? A riepilogare in una manciata di minuti l'intera parabola del librogioco addirittura dagli anni Sessanta a oggi non poteva che essere la memoria storica Andrea Angiolino, primo autore di genere italiano con il leggendario “In cerca di fortuna”.

“Ogni Rinascimento è preceduto da un'antichità - ha ricordato l'autore in premessa - I primi esperimenti di narrativa interattiva risalgono a Borges, Rodari, perfino a Mozart. C'erano manuali di auto apprendimento a bivi negli anni Cinquanta. Letterati francesi e il nostro Calvino teorizzavano commedie a bivi”. Fin qui i primordi, ma poi arrivano opere fatte e finite. “Il primo vero librogioco che ho trovato è del 1967, per bambini, mentre è di due anni dopo State of Emergency, in cui il lettore veste i panni del primo ministro di uno Stato africano alle prese con sfide di politica interna ed estera”, ha proseguito Angiolino nel suo excursus.

Solo pochi anni ed è il momento dei già citati “classici”.

“Dopo la nascita di Dungeons&Dragons arrivarono poi Ian Livingstone e Steve Jackson mentre Joe Dever inventava il suo Magnamund - ha continuato lo scrittore - In Italia il boom non è arrivato subito. C'era 'Avventure nell'isola', per bambini, lo 'Stregone' di Supernova che resta una uscita unica, anche perché pieno di errori, e solo con la EL si scatenò un successo enorme attraverso Lupo Solitario e altre collane”.

Il punto di svolta, secondo Angiolino, ci fu quando gli editori, “convinti dal principio di rivolgersi a bambini, si accorsero che il target era molto più alto, costituito perfino da



universitari e pendolari. Il meccanismo coinvolse allora anche Asterix, Topolino e Lupo Alberto, oltre a televisione e cinema, almeno all'estero”. Si giunge, così, al “Medio Evo” del genere. “Alla lunga mercato si satura, la concorrenza dei videogiochi si fa più forte e la cosa si spegne - il ricordo di Angiolino - Nel 2004 Dever è a Lucca per promuovere le ristampe Armenia, ma dei romanzi: l'accoglienza calorosissima gli fa scoprire di avere ancora un pubblico”.

A quel punto la narrazione storica doveva coinvolgere il citato Di Lazzaro: la nascita di Librogame's Land come sito nostalgico risale, infatti, al 9 aprile 2003. “Mi venne l'idea



Gli esperti invitati per la conferenza sul Rinascimento: da sinistra a destra Andrea Canobbio, Andrea Angiolino, Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo

perché su Internet non c'era quasi nessun riscontro - ha ricordato - Ho scritto stringhe su stringhe in "linguaggio" html, poi il sito ha cominciato ad ampliarsi con il forum, ma c'erano ancora poche cose". Quindi "è partita una serie di progetti, il magazine che ancora oggi esce ogni mese, il concorso dei racconti interattivi. Ma soprattutto - ha ricordato il fondatore - i Librinostri che scrivevamo e impaginavamo e ora sono più di 100, liberamente scaricabili". La serie che per molti anni ha costituito l'unica fonte di inediti in Italia è stata "una palestra per tanti che hanno cominciato lì, affinato la tecnica e poi diventati professionisti".

Tra questi c'è proprio Mauro Longo, che nel 2009 fu premiato da dilettante proprio da Dever e oggi è un'icona nostrana del settore.

"Joe era amato dai fan italiani, ma anche lui amava l'Italia. Era in grado di stare seduto per 12 ore allo stand senza stancarsi come il più umile degli esordienti", il suo sentito ricordo.

Longo ha fatto il suo nel "Rinascimento" forgiando un librogame nato per essere giocato su supporto digitale quando la "carta" ancora non tornava a scommettere nel genere: "Il Consiglio dei Topi" per Dedalo. "Mi hanno chiesto di creare un libro facilmente declinabile su Kindle e non era facile - ha evidenziato - Il librogame deve cambiare a seconda del mezzo, se è elettronico va fatto apposta per quello. La sfida fu trovare il modo".

A qualche anno prima, il 2000, risale l'esperimento degli Iperlibri. "Furono un tentativo di controbattere l'avanzata dei video-



Gli autori di Autolico (e Alberto Orsini sullo sfondo con il suo *Prima con Delitto in mano*) allo stand Mondiversi

giochi e fornire un'alternativa cartacea - ha spiegato Canobbio - C'era un sistema di codici per gestire un inventario di oggetti tipo le avventure grafiche". Meccanismi in parte riprodotti nei nuovi volumi Mondadori. "Abbiamo escluso i dadi, questo è un trait d'union con gli Iperlibri. C'era l'esigenza, per un grande editore, di arrivare a tutti e non solo nei negozi di giochi - ha spiegato - Si cerca di trovare un'idea semplice per coinvolgere un ampio numero di lettori, non più solo una nicchia". A suo dire, perciò, il librogame del futuro "non sarà solo per nerd ma c'è l'idea di allargare. Un concept nuovo, per aprire a un pubblico più vasto possibile".

Si arriva, quindi, all'epoca moderna. Per Longo, "il vero rilancio c'è stato con i libri di Lupo Solitario ristampati da Vincent Books, a

partire dal contatto a Mantova Comics tra Dever e Mauro Corradini", favorito da Matteo Casali e narrato nel dettaglio nell'articolo su quest'ultimo autore in questo stesso magazine.

"Dal 2013 facciamo cominciare questo Rinascimento si è ripartiti tutti quanti a farne con una crescita esponenziale - ha rilevato ancora Longo - Abbiamo oltre venti inediti a Lucca, 100 librogame in commercio mentre anche Panini ha ritirato fuori le storie a bivi Disney e Bonelli ha pubblicato il suo primo fumettogame", esperimenti da incoraggiare. "C'è anche un premio, il Lgl Award (di cui pure parliamo altrove in questo Magazine, ndr), ed è giusto così perché i nostri numeri sono ormai paragonabili a quelli del gioco di ruolo italiano", ha concluso. 



Primo volume uscito a Lucca, il secondo arriverà a Modena e si valutano i sequel italiani

MS EDIZIONI, HEADLINE COMPLETERÀ MISTERI D'ORIENTE CON UN OCCHIO AI LIBRINOSTRI

di Alberto Orsini

LLa celebre serie di librogame Misteri d'Oriente conclusa dall'autore originale, Doug Headline, con tre nuovi volumi che potrebbero vedere anche la valutazione del materiale, l'eventuale integrazione e quindi la collaborazione con il progetto fan-fiction pubblicato tra i Librinostri di Librogame's Land, sempre in tre uscite, a opera di Federico "Dj-Mayhem" Bianchini.

Questo l'annuncio a sensazione uscito fuori nell'evento di Ms Edizioni, ospitato in sala "Ingellis" nell'edizione di Lucca Comics & Games appena andata in archivio, dove ha esordito proprio la nuova incarnazione del numero 1 della serie, intitolato "La Fortezza di Alamut" ("Il Vecchio della Montagna" in

quella storica).

"Proseguiremo a pubblicare la serie Misteri d'Oriente, ma anche tutto quello che Hachette lanciò nell'epoca d'oro dei librogame: Sinbad, Leggende e Malefici, Samurai e Superpoteri", ha assicurato il curatore dei librogame di Ms Edizioni, Enrico Emiliani: un annuncio suffragato anche e soprattutto dalle parole giunte in un video messaggio agli appassionati dell'autore principale di queste amate serie portate in Italia ai tempi dalla EL: Tristan Jean Manchette, o meglio, Doug Headline, 57 anni, prolifico autore francese oggi impegnato in tutt'altro campo, ma ben disposto a riprendere in mano la penna e concludere troppe storie rimaste a metà do-



Paolo Cupola, Matteo Casali, Enrico Emiliani e Katerina Ladon durante la conferenza ufficiale sui librogame tenuta da MS Edizioni

po il tramonto del genere negli anni Novanta. “Grazie all’amico Enrico Emiliani e a Ms Edizioni, sarà possibile per una nuova generazione scoprire questi libri in un’ottima presentazione; spero che non si fermi qui e possa aprire le porte a nuove avventure - ha detto Headline - Sarebbe un vero piacere per me riunire la parte del team originale per completare tutte queste saghe rimaste incompiute. Vorrei portare il Prete Gianni alla fine del suo viaggio a Shangri-La, nonché concludere le altre serie, spero che questo diventi realtà”. A nessuno dei presenti, anche quelli “in spirito” come lo stesso autore, sfugge che, in particolare Misteri d’Oriente, in questi anni una conclusione in qualche

modo ce l’ha avuta già, sotto forma di fan fiction scritta da Bianchini. Ebbene, anche sulla valorizzazione di questo lavoro c’è stata un’apertura del papà della serie. “Sarebbe una buona idea associare autori italiani al seguito del lavoro di creazione di questi racconti - ha ipotizzato - Tutto questo lo studieremo con Enrico e il resto dell’avventura spero lo scopriremo tutti, amici miei”. Conferma giunta subito da Emiliani: “Concluderemo la saga e vedremo se armonizzare il materiale già disponibile su Lgl - ha spiegato - Non possiamo dare ancora niente per certo, ma Headline ha dato la sua disponibilità a partecipare alle prossime fiere in Italia” e quella potrebbe essere l’occasione

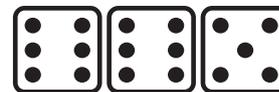


per parlarne. Il curatore, infatti, a specifica domanda ipotizza “una sintesi del materiale già esistente, anche per coerenza con il tipo di scrittura originale, che faccia da stimolo al percorso di Headline e che possa integrarsi con quanto già fatto”.

A questo punto non stona operare un confronto tra le avventure dopo il quinto volume canonico del Prete Gianni in versione “ufficiosa”, da un lato così come le ha pensate e scritte Bianchini, e dall’altro quelle “ufficiali” abbozzate nell’idea progettuale del passato e pronta a tornare in auge che è stata sviscerata da Headline proprio nel suo video. Nei Librinostri scaricabili gratuitamente c’è il volume numero 6, tra l’altro riuscito da poche settimane in edizione rinnovata Deluxe a 10 anni dall’esordio, che conduce in Cina, intitolato “Il Paese dei Draghi”; il settimo, “Il Deserto della Morte”, ancora ad ambien-

tazione cinese tra luoghi misteriosi e immaginifici; l’ottavo, “Shangri-La!”, interamente ospitato in Tibet. Headline non si discosta molto nelle sue idee. “Il mio sesto libro, intitolato ‘Nel Paese dei Draghi’, era ambientato in Cina. Nel settimo libro, il Prete Gianni avrebbe dovuto attraversare le steppe dell’Asia Centrale e incontrare Gengis Khan, il conquistatore mongolo. Infine, avrebbe terminato il suo lunghissimo viaggio in Tibet, verso la misteriosa città di Shangri-La”. Come appare abbastanza eloquente, armonizzare quanto già scritto da uno e quanto pensato dall’altro sarà magari laborioso, ma tutt’altro che impossibile.

Per quanto concerne le altre serie, l’autore ha riepilogato brevemente a che punto si sono fermate e quali erano, e magari saranno, i suoi piani per la prosecuzione, sollecitata dall’azione di Ms Edizioni. Per chiudere il di-



scorso Misteri d'Oriente, "all'epoca il sesto libro è stato scritto quasi interamente; gli ultimi due episodi esistono sotto forma di piani dettagliati, tra l'altro questo è il caso anche del terzo volume di Superpoteri, che termina la serie. Di Sinbad - ha snocciolato Headline - c'è una seconda storia parzialmente scritta. Leggende e Malefici era stata concepita in quattro volumi, in ognuno dei quali il lettore poteva giocare un personaggio diverso, ma solo il primo è stato pubblicato".

Chiusa la parte degli annunci futuri, c'è stato anche il momento di parlare dell'esordio di Ms nel campo della ristampa dei librogame, con il citato primo volume del Prete Gianni. Oltre al cambio titolo, è mutata anche l'impostazione della copertina, realizzata da Katerina Ladon, presente all'incontro e che ha disegnato "al volo" alla tavoletta un'evocativa illustrazione sui temi egiziani. "Si è ispirata alla copertina dell'editore spagnolo che metteva la fortezza al centro - ha spiegato ancora Emiliani - mentre nel secondo numero, 'L'Occhio della Sfinge', il protagonista sarà nell'antico Egitto. Abbiamo già deciso quale sarà la copertina", da disvelare probabilmente nelle prossime settimane, con uscita del volume fissata ad ampia probabilità in primavera, in quel di Modena Play.

Quanto alle novità dell'edizione Ms rispetto alla storica EL, "con il consenso dell'autore abbiamo modificato parte del regolamento e parte della tradizione, che non era male ma non era perfetta". Lungo il lavoro di editing, "perché Hachette non aveva i file, proprio come l'editore triestino, e quindi abbiamo dovuto fare un lavoro sul testo con fotocopie e scansioni. Nel primo numero c'è voluto un po' di più - ha precisato ancora il curatore Emiliani - perché è servito a dare l'impostazione della linea per quelli che saranno tutti libri, come font, distanza tra le righe, impaginazione e così via". Tra le scelte apprezzabili,



Headline conferma: arriveremo a Shangri-La! E forse lo faremo con l'aiuto di LGL...

l'uso del carattere del titolo che riprende la versione storica: questi font, come anche la macchia di colore arancione, lo stesso della banda laterale, creano un'inevitabile "aria di famiglia" che strizza l'occhio ai lettori di vecchia generazione e punta ad attrarne di nuovi.

L'operazione-ristampe, comunque, potrebbe non chiudersi con i classici Hachette. "Probabilmente ce ne saranno altri tra quelli che portò in Italia la EL ai tempi - ha concluso Emiliani - La parte difficile è scoprire chi veramente detiene diritti, è complesso capire bene a chi chiedere. Hachette ha controllato nell'archivio che era costituito da scatole impolverate, il che è tutto dire". 



Casali alla scrittura, Ausonia ai disegni:
Ms Edizioni irrompe nel mercato degli inediti

NASCE “MEMORIAE”, CON JAVAT NEL PASSATO PER SCRIVERE IL FUTURO

di Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro

“Il protagonista sei tu, ma chi eri prima?”. C'è questa domanda fondante, che dietro cela un mondo, alla base del primo librogame inedito di Ms Edizioni, che vedrà la luce a Modena Play 2020 o, più probabilmente, nella successiva edizione di Lucca Comics & Games. Il titolo della serie è “Memoriae”, mentre il primo volume della progettata trilogia si intollererà semplicemente “Malacarne”. L'autore è Matteo Casali, 47 anni, originario di Reggio Emilia, tra le altre cose già sceneggiatore di Batman per Dc Comics e di Dylan Dog per Sergio Bonelli Editore, nonché autore dell'adattamento a fumetti del romanzo “La neve se ne frega” di Luciano Ligabue. Casali è anche un utente storico di Librogame's Land con il nick “Gibraltar” e proprio

in questa veste, nel lontano novembre 2007, partecipò al primo raduno ufficiale della community di Lgl, con l'opportunità di conoscere Joe Dever. Il resto è consegnato alla storia: fu proprio lui, qualche anno più tardi, a favorire l'incontro tra il creatore di Lupo Solitario e il concittadino Mauro Corradini, che avrebbe riportato in Italia l'epopea Ramas/Kai con il marchio Vincent Books, in quella che molti ormai segnano come data storica di inizio del “Rinascimento” della narrativa a bivi, oggi in pieno corso.

Ora Casali nel mondo dei librogame ha deciso di entrarci in prima persona, con un progetto ambizioso, illustrato in un incontro in sala “Ingellis” e approfondito con Lgl Mag in un'estesa intervista concessa in anteprima



assoluta solo al nostro portale. Di “esplosioni mentali davanti a una birra quando ci siamo conosciuti” ha parlato Enrico Emiliani, curatore dei librogame di Ms, spiegando in conferenza l’origine della serie Memoriae. “Sono sicuro che avrà molto successo - ha aggiunto - sarà tutto particolare, anche la stampa del libro contenuta in due parti nello stesso volume”, ha anticipato.

Casali, dalla sua, motivando il nome della saga, ha posto particolare attenzione sulla “dinamica della memoria del personaggio. Dopo 22 anni da sceneggiatore professionista, è un secondo esordio: sarà un’esperienza strepitosa per me e spero pure per chi lo leggerà - ha spiegato - La memoria vuol dire sapere chi sei, che cosa è stato fatto, per me è un elemento da sempre molto importante”. L’autore vuole siglare “un patto segreto tra chi scrive e chi legge. Nel fumetto c’è la closure, lo spazio vuoto tra le vignette, e lì il lettore fa un lavoro di intelligenza, completando i vuoti che tu lasci. Qui, quasi allo stesso modo, il lettore andrà in certi punti dell’avventura a giocare parti nel passato che, sulla base delle scelte, andranno a riempire e alterare il presente”. Già pronto il regolamento, “ma è da limare, andrà testato. Ho esperienza come scrittore e grandi refusi non credo ci saranno, invece voglio imparare dove ‘pestare’ di più il lettore e dove essere più clemente”. I disegni saranno affidati a Francesco “Ausonia” Ciampi, artista che adotterà “uno stile molto chalkiano, con un occhio alla classicità dei librogame”.

Qualche altra anticipazione emerge dalla lettura dell’introduzione. “Il protagonista si chiama Javat - annuncia Casali - La sua schiena, che probabilmente sarà la copertina, sarà piena di segni scavati nella carne che lui non sa che cosa vogliono dire e quindi dovrà andare alla ricerca della verità che, però, sarà anche il lettore a costruire”.



Com'è nato questo progetto?

Io ed Enrico ci siamo conosciuti a gennaio a Ideag (manifestazione piemontese per autori di giochi da tavolo, ndr), poi a Cartoomics mi ha chiesto se avessi mai pensato di scrivere librogame. Ci penso da quando avevo 12 anni, è un sogno nel cassetto fin qui mai realizzato. Abbiamo cominciato a sentirci spesso e ne abbiamo riparlato anche a Modena Play. Ho trovato un’idea che mi piaceva, abbastanza sofisticata. Un progetto che non era previsto diventasse un fumetto, ma un’idea legata a vecchie partite di giochi di ruolo mai sviluppata. Quella storia era perfetta per andare incontro all’idea di un sistema che credo non sia mai stato impiegato in questo modo. L’eroe di quest’avventura sei tu, ma chi c... eri prima? Vale a dire, nel libro ci sarà una parte che lavora sulla memoria del personaggio, il quale non ricorda altro che brandelli di quello che gli è successo. Ogni tanto ci saranno dei salti da un’altra parte,



per andare a vivere una porzione di passato che, ovviamente, influenzerà in parte o del tutto il futuro.

Che cosa si può anticipare per quel che riguarda l'ambientazione?

Ci tengo molto che i miei lavori risuonino con il mondo reale. Quando comincia l'avventura, il protagonista è un profugo fuggito da un Paese in guerra, che si trova in una nazione fondamentalmente avversa ma che, tutto sommato, ha accolto questi profughi. Da qui, tuttavia, bisogna capire come andarsene per trovare un futuro e tornare nella Capitale da cui è fuggito. Qui i disastri che sono successi potrebbero avere a che fare con lui, ma Javat non ricorda più nulla. È un fantasy, ma con a-

scendenze mediorientali come gusto. Nella prima illustrazione Ausonia ha fatto qualcosa di meraviglioso, sembra di guardare Connor MacLeod in salsa mediorientale: voglio fare una mescolanza, babbucce ma anche spade dritte. Se vogliamo fare un paragone come periodo storico possiamo parlare di mezzo Medio Evo, diciamo anno 1100 come se fossimo nelle crociate, ma non è così importante: avremo una certa libertà, seppur rigore dal punto di vista visivo.

Per quanto concerne il regolamento, come lo hai strutturato e come si gestisce l'alternanza passato-presente e i cambiamenti dell'uno e dell'altro?

Si gestisce attraverso parole chiave. Per il regolamento, ho cercato di tenerlo molto semplice e avere una sovrapposizione di statistiche. Saranno tre, una fisica, una mentale e una arcana. Il lettore avrà dei bonus, un po' come in alcuni giochi di ruolo, oppure dei malus in qualche altra statistica, o ancora zero modificatori. Dovrà tirare dei dadi e superare il livello di difficoltà posto dalla prova. Non ci sono dei veri e propri punti ferita, ma quelle subite verranno recuperate anche molto fluidamente. Soprattutto, c'è il potere arcano che permetterà di tirare di nuovo i dadi e ottenere il risultato mancato. L'arcano ha molti meno punti e, ogni volta che verrà esaurito, il lettore dovrà andare leggere in alcuni paragrafi fissi che cosa gli succede. Ogni volta che si esaurisce l'arcano potrà rimetterlo al massimo, ma leggerà qualcosa che poi modificherà il resto della partita. Se lo finisce una seconda volta, lo riporterà di nuovo al massimo e leggerà un altro paragrafo dedicato. Se lo finisce la terza volta, potrebbe essere un problema.

Parliamo, ora, delle illustrazioni.

Ausonia sta lavorando adesso anche a Dylan



AUSONIA

Fumettista
Illustratore

Dog e altre cose, ha pubblicato tantissimo negli anni come autore indipendente, è anche un pittore straordinario. È la prima volta che facciamo qualcosa insieme, anche se siamo amici da 25 anni. Tempo fa per puro caso ha postato una foto dei primissimi Lupo Solitario, quelli con la bandella viola, ricordando quanto fossero belli, anche perché quando uno matura come autore torna a fare le cose che gli piacevano da ragazzo. Tra i commenti qualcuno lo ha invitato a illustrare un librogame, lui ha risposto scrivetelo e io ve lo disegno. A quel punto l'ho contattato e gli ho scritto: ti chiamo domani. Ne abbiamo parlato, si è entusiasmato, ha letto quello che c'era di pronto, gli è piaciuto tantissimo, cosa che mi ha onorato, e siamo partiti. Voleva esserci a tutti i costi.

Com'è strutturato il progetto? Quanti volumi e che cadenza di uscita?

Un po' dipende dagli altri impegni del mio lavoro principale, che è quello di sceneggiatore. Il post-Lucca da qui a Natale lo dedi-

cherò, comunque, moltissimo alla scrittura di Memoriae. Non so se riusciremo a puntare al Modena Play 2020, non dico tanto per la scrittura, quanto per il playtest. Questo perché mi considero una persona modesta, qui sto imparando delle cose e non arrivo dal cielo con il verbo del librogame: ne ho giocati tanti, ma è il primo che faccio. Farò degli errori e quindi ci sarà bisogno di molti test, c'è già qualcuno che si è candidato una volta uscita la notizia.

Punterei a una trilogia classica con Javat protagonista di questa storia che ha grosse sorprese nel corso dello sviluppo. Se poi però vediamo che Memoriae funziona e piace, vorrei continuare con un quarto libro, tutto diverso.

Stavo già pensando a qualcosa nello spazio. Va bene farne uscire uno all'anno, ma se potessi anche di più. A me piace imparare, e ho la fortuna di imparare alla svelta. Spero di fare in questo primo volume tutte le cazzate, e poi non le ripeterò quindi per i successivi i tempi si riducono.



Matteo Casali a fine intervista con un residuo di birra, il Magazine di Lucca e lo staff di LGL

Siamo in pieno “Rinascimento” dei librogame, più di venti inediti solo a Lucca. Da appassionato e da futuro autore, ti preoccupa questa saturazione del mercato? La concorrenza eccessiva fa più male o più bene al settore?

Un brutto librogame fa male solo al suo autore e alla serie, non può fare male a tutti quanti. Lo abbiamo visto succedere ai tempi, il motivo per cui l'attenzione in Italia è scemata è sì perché c'era troppa roba, ma soprattutto perché la qualità era rimasta limitata ad alcune serie e in un altro tipo di mercato gli editori hanno smesso di crederci. La stessa EL, quando ci ha riprovato, non ha fatto nulla di nuovo e ha parlato allo stesso mercato che non c'era più. I lettori erano gli stessi, ma il mercato no. Negli anni d'oro,

il settore dei librogame si sosteneva da solo, con il tam tam, e non c'era Internet. Oggi ci vuole consapevolezza, chiunque arrivi e voglia cavalcare il fenomeno lo deve fare con passione. Vedo Enrico (Emiliani, ndr), ha insistito a fare una cosa insieme perché credeva tantissimo nei librogame, perché è un appassionato e gli piace, non perché vanno bene e quindi andiamo anche noi. Il mio vantaggio, non voglio essere spocchioso, è di avere un minimo di nome come autore. Non ho la fama di alcuni addetti ai lavori, ma la mia qualità viene riconosciuta, ne sono contento e provo a fare la stessa cosa anche in quest'ambito.

Somiglianze e differenze tra scrivere una storia a fumetti e un librogame? Che cosa

**ti potrà aiutare del tuo background?**

La cosa importante, che insegno anche nei corsi di sceneggiatura (alla Scuola internazionale comics, ndr), è la struttura. La storia deve essere solida, con un'ossatura robusta, senza perdite di tono o fronzoli che siano solo esteticamente interessanti. La storia deve essere un pugno allo stomaco, devi ricordartela. I librogame migliori che ho letto, come anche le storie a fumetti, me li ricordo e sono rimasti con me. Ho persone che vengono e mi ripetono cose delle mie storie che io stesso non ricordo: vuol dire che le hanno toccate e questo è ciò che desidero. La cosa che mi deriva dall'esperienza è sapere già dove andrò a parare. Non ho un approccio del tipo di qualche altro collega che, ho letto, utilizza un foglio Excel e quindi è precisissimo, matematico. Ho a casa una mappa cartacea di 5 metri, perché mi piace, una roba enorme vecchia scuola con diagrammi di flusso, dove aggiungo cose con matite colorate e pennarelli. Ogni tanto cambio o integro, però i blocchi ce li ho già: nella mia testa conosco da dove parte Javat, quello che farà e dove arriverà.

Che cosa, invece, ritieni molto difforme tra la sceneggiatura e la scrittura di libri a bivi?

Non credo ci siano incompatibilità. La sceneggiatura è una scrittura invisibile, le sceneggiature sono cose che non legge nessuno tranne l'artista che la disegna, l'editor che la controlla, se è bravo anche il colorista e infine i letteristi. Invece a me piace che la mia sceneggiatura sia anche bella da leggere. Se conosco chi disegna, aggiungo dettagli. Faccio un esempio: non lo sentirà il lettore, ma nell'aria deve esserci profumo di pesca. Un disegnatore mi ha chiesto, come lo faccio questo? Ho risposto lascia fare, tu ora lo sai e quindi un po' di quel profumo nella tua opera

ci sarà. Vedo invece un'altra similitudine, che è quella della struttura. Ogni storia a fumetti è fatta di "x" sequenze di pagine, ognuna composta di "w" pagine, ognuna comprendente "z" vignette. Questa è una consapevolezza che devo avere quando scrivo, passare dal macro al micro, e un po' è così anche per i paragrafi di librogame. Devi avere un'idea di che cosa stai scrivendo, della direzione e del complesso.

Impossibile non chiederti dei fumetto-game, crasi tra il genere che ben conosci e quello che ti accingi a esplorare. Bonelli lo ha sperimentato con un numero di Mercurio Loi, poi c'è Deadpool e, andando indietro, non dimentichiamo le storie a bivi di Topolino. Lo "vedi", questo prodotto?

Ho comprato la raccolta Topogame di storie a bivi della Panini e ne ero un appassionato, ne ho molte a casa. Secondo me, tuttavia, alla lunga non funzionano: tu vai lì per leggere una storia, saltare da un bivio all'altro ti deconcentra. Hai sempre due scelte, poi devi tornare indietro e fare l'altra, è una dinamica un po' ripetitiva e non come nel librogame, che ti dà la sensazione di leggere un libro. O due. O tre. Mercurio Loi, comunque, è stato un bell'esperimento, ben realizzato, una variante interessante, e in generale quella serie meritava miglior fortuna.

Chiudiamo con un ricordo del passato. Che cosa è cambiato da quella cena con Dever di tanti anni fa?

Ci siamo ritrovati dopo tanti anni e alla fine ci siamo ritrovati dove dovevamo stare. In un tavolo simile ho incontrato Joe Dever e in un'altra occasione Gary Chalk, ascoltando storie assurde. Questo librogame è qualcosa che tredici anni fa, quando ci siamo conosciuti, sognavo di fare, ma non erano maturi i tempi. Adesso è tempo. 



Lgl Award gran premio del librogame seconda edizione

GRANDE ENTUSIASMO SOTTO LA PIOGGIA LUCCHESE

a cura della redazione di LGL

Il premio interattivo organizzato da Librogame's Land e promosso da Lucca Comics & Games (che ha finanziato l'evento fornendo le targhe e mettendo a disposizione la struttura e i materiali necessari) e dalla Città di Lucca torna a far parlare di sé, a un anno esatto dalla prima edizione.

Una versione 2.0 sofferta, che per lungo periodo è stata addirittura in forse a causa di problemi logistici e di organizzazione, ma che alla fine è riuscita a esprimere non solo delle valutazioni giudicate dai più come equilibrate, ma anche a generare entusiasmo e guadagnare seguito e consensi, a livello anche numerico, in misura maggiore rispetto a quelli ottenuti nel corso dell'edizione 2018. Si è arricchita inoltre della partnership, ci si augura duratura, proficua e confermata

anche in previsione futura, di Cultura Pop, la sezione del portale Tom's Hardware abilmente guidata da Mauro Monti, che è stato uno dei tre giurati in carica quest'anno.

Il premio quindi, dopo aver rischiato di implodere, reagisce e si allarga, ottenendo in fatto di seguito e sostegno sui canali del sito, e in generale sui social network, risultati ben maggiori rispetto a quelli della precedente kermesse.

Anche l'Ingellis ha risposto parzialmente alle aspettative: pur non ripetendo i numeri massicci della giornata precedente, realizzati in occasione della conferenza sul rinascimento dei Librogame (di cui trovate il resoconto su questa stessa rivista), quando la sala si è riempita in ogni ordine di posto e alcuni appassionati sono stati costretti a restare in



piedi, l'evento è stato seguito con calore, nonostante fosse schedulato, come succede per tutte le premiazioni, durante l'ultimo spezzone della fiera, in una giornata in cui pioggia, vento e freddo la facevano da padroni (è stata quella con meno affluenza della rassegna se escludiamo il feriale mercoledì di apertura). La premiazione è iniziata con un discorso introduttivo del presidente della giuria Alberto Orsini, che ha riassunto con poche e chiare parole le caratteristiche del premio e gli obiettivi che si erano posti gli organizzatori quest'anno. Dopo una rapida presentazione degli stessi, il responsabile social e storico componente dello staff di LGL Aldo Rovagnati e il già citato Mauro Monti in rappresentanza di Tom's Hardware, si è passati alla cerimonia vera e propria. Quest'anno le categorie premiate erano cinque (due in meno rispetto a dodici mesi prima) e anche per questo motivo, al contrario di quanto accaduto nel 2018, l'intera kermesse si è svolta più rapidamente. Il primo a salire sul palco è stato il vincitore della targa riservata al Miglior Libro Amatoriale, premio molto



Mala Spina riceve il premio per il miglior romanzo interattivo



Mauro Monti consegna a Enrico Corso e Marco Zamanni la targa per la novità dell'anno



Il riconoscimento amatoriale ritirato da Adriano Cecconi su delega di Federico Bianchini



La Foto di gruppo: autori, curatori, esperti del settore tutti insieme alla fine dell'evento

in linea con la filosofia del portale organizzatore, che da sempre considera il rapporto diretto con scrittori non professionisti e la produzione di volumi a costo zero come uno dei suoi capisaldi.

In realtà il trionfatore, Federico Bianchini, autore della splendida saga Calibro '70 (un poliziottesco ambientato negli anni di piombo di cui riproduce magistralmente le atmosfere pesanti e la sensazione di instabilità) non è potuto intervenire perché fermato nella sua città d'origine da improrogabili impegni lavorativi e familiari. A fare le veci del premiato Adriano Cecconi, altro scrittore che i fan di LGL conoscono bene (sua è la diabolica serie Progetto Mortale), che a Genova l'Ora della Violenza (il volume che si è imposto) ha collaborato nella veste di editor e revisore. Grande felicità da parte di Bianchini che si è preoccupato di far pervenire al suo pubblico un messaggio di ringraziamento, letto dallo stesso Cecconi, da cui traspariva non solo commozione, ma anche grande amore per il genere interattivo e i librogame.

Il tempo tiranno ha costretto Aldo Rovagnati (che si è occupato delle prime due premiazioni) a chiamare subito dopo sul palco la vincitrice del riconoscimento Miglior Romanzo Interattivo, che è toccato al volume Gremilins ad Alta Quota di Mala Spina. L'autrice, che si divide con un certo successo tra il ruolo di scrittrice (di volumi classici e a bivi, al suo attivo tra l'altro la saga fantasy di Altro Evo) e quello di ottima disegna-

trice, è apparsa visibilmente soddisfatta per la targa ricevuta e ha risposto con piacere alle domande che l'organizzazione le ha propinato.

In particolare si è lasciata sfuggire una succosa anteprima per gli amanti dei gamebook: sta già lavorando al seguito della sua opera e ha preannunciato che le idee per proseguire le avventure della bella Giulietta e del rude Luigi non mancano.

Ancora una volta il ristretto numero di minuti a disposizione ha impedito di approfondire l'argomento: è salito sul palco Mauro Monti, che ha provveduto a proclamare vincitori, per la categoria Novità dell'Anno, Marco Zamanni ed Enrico Corso e il loro Jekyll e Hyde, libro-gioco che ripropone le cupe e opprimenti atmosfere della Londra vittoriana, liberamente ispirato al romanzo di Robert Louis Stevenson.

Il dinamico duo ci ha anticipato che i lavori interattivi, anche per loro, non sono finiti: Enrico Corso rimarrà con tutta probabilità in ambito horror gotico, mentre per Zamanni i progetti in pentola sono tanti e di vario genere: in particolare il nostro sta lavorando su un libro gestionale e un altro che si avvicina concettualmente al mondo degli open world; non ha inoltre mancato di ricordare ai presenti che non rinuncerà a partecipare al concorso I Corti di LGL, quest'anno declinato in una sperimentale edizione che punta sulla brevità (non a casa rinominata i Cortissimi).



Mauro Longo,
insieme a
Francesco
Di Lazzaro,
mostra il
premio
per il miglior
libro-gioco
italiano



In un crescendo rossiniano la cerimonia è andata avanti verso la sua conclusione: molto rapida è stata la proclamazione del vincitore del Miglior Librogame Straniero dell'anno, un successo annunciato che ha visto prevalere Lupo Solitario 30, Morte nell'Abisso, scritto da Vincent Lazzari e Ben Dever. I due, per concludere la collana, hanno seguito le indicazioni lasciate dallo scomparso e mai troppo compianto Joe Dever, il papà di Lone Wolf, amato e ricordato da tutti gli appassionati del settore.

L'anno scorso alla cerimonia aveva presenziato Ben e ci aveva parlato dei suoi progetti futuri; quest'anno, complice anche la mancanza di titoli inediti, né Vincent Lazzari né Ben Dever sono stati presenti a Lucca e la targa è stata recapitata direttamente allo stand Raven: erano peraltro assenti delegati della casa editrice per il ritiro della stessa in sala Ingellis. A seguire l'ultima premiazione della giornata e dell'edizione: quella riservata al Miglior Librogame Italiano, forse fra tutti i titoli il più ambito della kermesse. La concorrenza era folta e agguerrita con tanti lavori di indubbio valore. Alla fine a spuntarla è stato le Fatiche di Autolico, di Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo, volume che rilegge in chiave ironica e più moderna, pur non rinunciando al rigore storico-archeologico, le peripezie del protagonista, costretto dal padre Hermes a una serie di missioni che non ha nessuna voglia di affrontare.

Mauro e Francesco sono stati intervistati sul palco dal Alberto Orsini, che non ha mancato di metterli in difficoltà con qualche domanda ficcante, in particolare quella posta a Di Lazzaro su un possibile quarto capitolo di Autolico, che a oggi non è stato né confermato né smentito (anche se l'autore ci ha tenuto a precisare che fin dall'inizio la serie era stata prevista come trilogia).

Interessanti anche i commenti di entrambi gli scrittori sulla gestione del lavoro di coppia, che è considerato come fonte di grande stimolo reciproco e capacità di migliorare il testo con l'apporto del collega, al netto di alcuni fasi di tensione che è inevitabile affrontare quando si coopera tanto a lungo insieme.

La conclusione canonica: una foto di gruppo che non poteva mancare, come succede alla fine di ogni edizione del premio, e che vedete in questa stessa pagina (Mala Spina ha cercato fino all'ultimo di sottrarsi, ma alla fine è stata costretta a piegarsi al rituale). Tanti autori, tanti addetti ai lavori, un mondo in continua espansione, segnali di salute sempre più tangibili. La crescita dei librogame continua, la bolla non accenna a scoppiare e il premio si evolve con il contesto: auspichiamo un'edizione 2020 ancora più ricca e oliata, ma soprattutto con tanti lavori interattivi a concorrere per il riconoscimento, a simboleggiare una volta di più la salute del settore. 



Signore e Signori, è con grande e pregiatissimo piacere che, in sostituzione del consueto `articolo goliardico post-Lucca' (che, diciamocelo francamente, non avevo alcuna voglia di scrivere), abbiamo l'onore di presentarvi la nuova sfida interattiva di LGL, ovvero il fantasmagorico:

CHOOSE YOUR OWN LIBROGAMESLANDER! LUCCA COMICS & GAMES 2019 SPECIAL EDITION

di Aldo Rovagnati

Quale personaggio disagiato di LGL ti rappresenta maggiormente? Per quale losco figuro saresti disposto a fare follie sul mercato nero? Chi sceglieresti per accompagnarti nei bassifondi criminosi di una periferia allo sbando?

D'ora in avanti non cadrai più in depressione, amico mio! Dopo aver visionato questo delirante agglomerato di tragico-

mica inettitudine, capirai finalmente che al mondo c'è sempre qualcuno peggio di te! Non che *sta* peggio, si badi bene, ma che è proprio peggio di te sotto tutti i punti di vista, sia fisico che intellettuale che morale!

Quindi, bando alle ciance, e passiamo in carrellata i protagonisti interattivi della fiera ludica più attesa dell'anno!



MAUROLONGO

COMBATTIVITÀ

indeterminata

RESISTENZA

indeterminata

ARTI RAMAS

Nel corso dell'avventura non può accedere alla sezione speciale della Locanda 'al Firmacopie'

Il nostro Godot a bivi preferito, abilissimo nel far perdere le proprie tracce nel momento esatto in cui qualcuno ha bisogno di lui per questioni di vita o di morte. Pare anche che quest'anno abbia sviluppato la particolare capacità di scomparire anche mentre ti sta parlando: un attimo prima ce l'hai davanti e poi puff! Scomparso. Sparito dai radar. "Ma dove cazzo è finito Maurolongo?!" - "Boh" il leitmotiv ricorrente del Padiglione Carducci. Sfuggevole agli oneri come un vero e proprio ninja interattivo, è stato scritturato al posto di Leonardo Di Caprio per il sequel cinematografico di 'Prova a prendermi'.

Superpotere: Invisibilità

Punto di forza: Il messaggio Whatsapp. Grazie alla messaggistica virtuale by Menlo Park il buon Maurolongo riesce a delegare convegni, riunioni, interviste, sessioni di gioco, firmacopie e qualsiasi altra impellenza simil-lavorativa/appuntamento professionale, per poi diventare improvvisamente irraggiungibile, irrintracciabile e introvabile.

Punto di debolezza: Il ristorante. Maurolongo non riesce a resistere al richiamo di una bella cena in qualsivoglia trattoria di malaffare lucchese. Eccolo quindi riapparire più in forma per mai per aggredire voracemente la vostra, già miserrima, porzione d'antipasto.





TUORLO

COMBATTIVITÀ

85
(anni della partner)

RESISTENZA

2000
(euro)

ARTI RAMAS

Se viene attaccato da 'giovane ventenne avvenente', senza possibilità di combattere muore tra atroci sofferenze e la sua avventura termina qui.

Una scheggia impazzita. Un Taz diavolo della Tasmania bolso e grassoccio, ma altrettanto rapido nei movimenti. Vai al bar e te lo ritrovi al bancone. Vai al cesso e te lo ritrovi nella tazza. Vai a fumare e te lo ritrovi nel pacchetto di sigarette. Vai infine a uno stand a caso e te lo ritrovi a promuovere librogame con il suo disclaimer preferito: "Ssshhh tappati le orecchie" (riferito alla ragazza della coppia) "Questo è l'unico librogame della storia dove si tromba!" (rivolgendosi all'esponente maschile con fare complice e strizzandogli l'occholino). Inizialmente applica detto slogan solo per vendere 'Le Fatiche di Autolico' a giovani coppie di potenziali acquirenti, poi improvvisamente inizia a usarlo per tutti i librogame presenti in fiera, intrattenendo compratori single o a volte parlando anche da solo. Pare che comunque, da statistiche ufficiali, le copie vendute grazie al suo infallibile metodo commerciale siano -28, nel senso che 28 libri sarebbero stati venduti in assenza dei suoi sconclusionati interventi di simil-marketing piramidale. Un Giorgio Mastrotta interrativo senza pentole e nemmeno coperchi.

Superpotere: Onnipresenza

Punto di forza: Il portafogli. Recordman di spesa per una singola edizione di Lucca Comics, pare che quest'anno il Tuorlo abbia speso oltre 2000 euro in soli librogame, oltre a giochi di ruolo, giochi da tavoli, giochi in legno e giochi sessuali di dubbio gusto. Non sfidatelo, o comprerà anche la vostra anima.

Punto di debolezza: La giovinezza. Il Tuorlo, è cosa nota, non ama le esponenti del gentil sesso di età inferiore agli 85 anni. Fatevi accompagnare da una ragazza giovane (ma vanno bene anche le milf pre-pensionamento senza quota 100), di bella presenza, senza alcun accenno di rughe e vene varicose e il gioco è fatto: il geriatrico individuo non vi scasserà più le palle vita natural durante.





ALD

COMBATTIVITÀ

18
(kg/giorno)

RESISTENZA

18
(cagate/giorno)

ARTI RAMAS

Se usa oggetto speciale 'prugne secche':
+100.000 COM, +100.000 RES

Defecatore professionista di altissimo livello. Va in bagno 18 volte al giorno, per la gioia infinita dei suoi coinquilini lucchesi Prodo e Dragan. Non importa il regime alimentare, non importano le condizioni ambientali e climatiche: sappiate che inevitabilmente cagherà sempre e comunque prima che voi dobbiate usare il cesso anche solo per pettinarvi. Si aggira furtivo per gli stand dell'area Games alla ricerca di ignari sodali (che si tramuteranno poi in vittime sacrificali) che lo accompagnino ai food truck esterni, ove ingozzarsi di birra e cibo spazzatura al solo scopo di stimolare la fauna batterica e la pestilenziale flora intestinale che alberga nei suoi devastati organi interni. In nome dell'economia circolare, come carta pare utilizzi le pagine di un librogame da lui stesso tradotto. 'Lasciate ogni speranza, voi che entrate' capeggia alle porte del suo incontrastato regno domestico.

Superpotere: Intestino crasso

Punto di forza: La finestra chiusa. Non fatelo mai, e sottolineo mai, andare in bagno con la finestra sbarrata. Piuttosto scardinate gli infissi, anche in pieno inverno. Il malvagio essere si guarderà bene dall'aprirla a espletazione avvenuta, al solo sadico scopo di condannarvi a un inaudito inferno olfattivo, per il quale pregherete che vi vengano segate le narici come novelli Voldemort interattivi.

Punto di debolezza: Il cesso chimico. Amante dell'art déco e degli stili barocchi, Ald è tanto a suo agio con sanitari profumati e finemente decorati con filigrane d'oro e lapislazzuli, quanto profondamente disorientato dal dover espletare le proprie funzioni corporali in un bagno pubblico che non brilli per pulizia e igiene. Portatelo in un cesso chimico e sarà totalmente inibito alla defecata killer.





DRAGAN

COMBATTIVITÀ

99
(brioche/giorno)

RESISTENZA

1
(giacca inguardabile)

ARTI RAMAS

Necessita 26 pasti al giorno, altrimenti subirà un malus di -100 RES e -100 COM

Esordio da scrittore per il nostro. E quale miglior scusa per andare a tampinare, con risultati altalenanti, le graziose standiste che hanno avuto l'ardire di ospitare il suo discutibile prodotto editoriale? "Vado un attimo da Plesio, spingo un po' Fresco di Stampa". Sì, come no... Con la patetica scusa di promuovere il suo libro in qualità di coautore non ha perso occasione per lanciare avances porcine qua e là, si sospetta con l'aiuto dell'alcool (cosa evidente osservando il suo volto pacioso e a tratti paonazzo). Chissà come mai, ci si chiedeva tra noi addetti ai lavori, si sia ben guardato dal promuovere l'altro suo libro, guarda caso in vendita presso stand unicamente popolati da esponenti maschili. Peraltro non è da sottovalutare il fatto che nel percorso ricorrente per raggiungere le sue ignare prede passava continuamente davanti a un'attempata scrittrice settantenne di cui si dice si sia follemente invaghito.

Superpotere: Freccia di Cupido

Punto di forza: La giacca blazer doppiopetto pied-de-poule. Un capo d'abbigliamento che con la premiazione dei librogame dell'anno c'entra come i cavoli a merenda, ma che il nostro Orsini ha deciso sapientemente di indossare comunque per ammaliare le sfortunate vittime del suo charme da pseudo-palestrato.

Punto di debolezza: La colazione al bar. 'Toglietemi tutto ma non cornetto e caffè', recitava una celebre pubblicità di orologi. Così è anche per l'Orsini, totalmente ignavo, molle e apatico se privato della sua abbuffata mattutina (con pisciata al cesso del bar inclusa), peraltro rinforzata durante la giornata da numerose scorpacciate di biscotti Mulino Bianco a manciate di sette per volta. Toglietegli il glucosio e sarà nelle vostre mani.





PRODOCEVANO

COMBATTIVITÀ

99.000.000
(capelli bianchi)

RESISTENZA

99.000.000
(capelli neri)

ARTI RAMAS

Se usa in combattimento la Spada del Rovere in legno compensato massello commestibile: +1 miliardo RES, +1 miliardo COM

L'admin più canuto che ci sia quest'anno si è sdoppiato in scrittore a bivi (Autolico 2, Fresco di Stampa) e curatore interattivo (Sherlock Holmes). Manca poco ormai che diventi pure editore e siamo a posto. Per barcamenarsi nel duplice ruolo ha sviluppato una camaleontica tecnica zoomorfologica: quando veste i panni del curatore i capelli diventano bianchi ghiaccio alla Franco Oppini, quando con nonchalance passa al ruolo di scrittore la capigliatura assume una tonalità corvina come una tenebrosa notte senza luna. Le malelingue affermano che indossi due toupet posticci, e che in realtà non sia un essere umano in carne ed ossa ma un Playmobil molto realistico.

Superpotere: Mimetismo

Punto di forza: La focaccia in compensato. I poteri di Prodocevano aumentano quando riesce a mangiare la sua amatissima e deliziosa focaccia di legno compensato massello vecchia di due settimane. Abbiamo scoperto il suo segreto notando che questa prelibatezza ha costituito il suo unico sostentamento per pranzo e cena in tutti e cinque i giorni lucchesi. Gusti preferiti: mogano e rovere.

Punto di debolezza: L'occhiale da sole-cerchietto. Prodocevano utilizza un paio di occhiali da sole Oakley (l'originalità è dubbia, più probabile vengano dalla strada) come ferma-toupet corvino quando è nella sua metamorfica forma di scrittore interattivo. Non è mai stato avvistato senza, ma pare che se dovesse perderlo direbbe addio ai suoi superpoteri narrativi trasformandosi per l'eternità in un semplice lettore di romanzi Harmony.

